

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1991. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Geniofam. 2010. *99 Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: Leutika
- Hadi, Mulya. 2008. *Internet Untuk Orang Awam, Edisi 2*. Palembang: Maxikom
- Hamidi. 2010. *Medote Pendekatan Kualitatif Pendekatan Praktis Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press.
- Hartoko, Alfa. 2010. *You Won!*. Yogyakarta: Pustaka Grhatama.
- Indah. *Pengertian dan Definisi Game*. (http://carapedia.com/pengertian-definisi_game_info2144.html) pada tanggal 27 Februari 2014 pukul 12.26 wib.
- Jumali dkk. 2004. *Landasan Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Perss.
- Jumali dkk. 2008. *Landasan Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Perss.
- Lepank. 2012. *Pengertian Dampak Menurut Para Ahli*. (<http://www.lepank.com/2012/07/pengertian-dampak-menurut-beberapa-ahli.html>). diakses pada tanggal 27 Februari 2014 pukul 12.14 wib.
- Martin. 2008. *Dampak Buruk dan Tips Berhenti dari Kecanduan Game Online*. Diakses dari <http://www.forumbebas.com/thread-26588.html> pada hari Rabu 2 April 2014 pukul 19.30 wib.
- Maryadi, dkk. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: BP-FKIP UMS
- Meleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narbuko, Cholid dkk. 1997. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi aksara.
- Robyn, Murphy. 1997. *Internet Dengan Windows*. Jakarta: PT. Elex Media Komputndo.

- Scribd. 2014. *Ejarah Game dan Definisi Menurut Para Ahli*. (<http://www.scribd.com/doc/194987976/Ejarah-Game-Dan-Definisi-Menurut-Para-Ahli>). Diakses pada tanggal 22 April 2014 pukul 12:23 WIB
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, Heribertus. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Tribunnews. 2014. *Belasan Siswa Terjaring Razia Saat Bermain Game Online*. (<http://www.tribunnews.com/regional/2014/01/27/belasan-siswa-terjaring-razia-saat-bermain-game-online>). diakses tanggal 23 Maret 2014 pukul 20.20 wib.
- Uhbiyati, Nur. 1998. *Ilmu Pendidikan Islam (IPI)*. Bandung: CV. Pusaka Setia.
- Veronica, Jessylyn Beverly. 2013. *Sejarah Game dan Definisi Menurut Para Ahli*. (<http://makarioi-art.blogspot.com/2013/09/sejarah-game-dan-definisi-menurut-para.html>). diakses pada tanggal 24 Februari 2014 pukul 08.02 wib.
- Wikipedia. 2014. *Peserta Didik*. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Pelajar#Pelajar>). diakses pada tanggal 14 april 2014 pukul 12.28 WIB.
- Wikipedia. 2014. *Game Online*. (http://en.wikipedia.org/wiki/Online_game). Diakses pada tanggal 22 april 2014 pukul 12:48 WIB